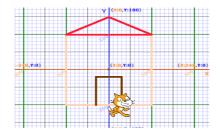
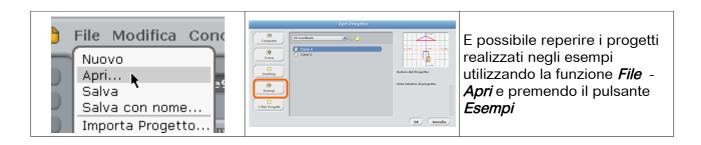
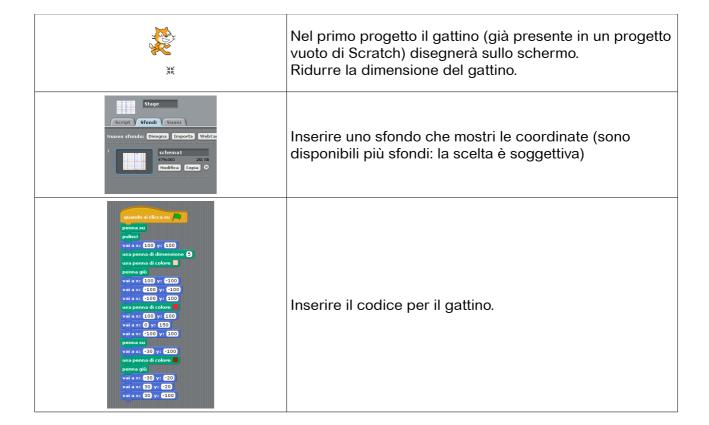
## Disegnare con le coordinate



Per queste attività è stato utilizzato *ScratchPortable-02*: il catalogo delle istruzioni a disposizione si è arricchito, rispetto *ScratchPortable-01*, ma non è ancora il catalogo completo. La scelta delle istruzioni a disposizione non è stata fatta utilizzando un concetto di "più facile" (che potrebbe essere soggettivo), ma sono presenti le istruzioni utili alla soluzione degli esercizi proposti. Un catalogo semplificato aiuta ad identificare e selezionare le istruzioni per impostare il codice.





quando si preme il tasto spazio pulisci	Disegnata la casa la prima volta l'esecuzione è velocissima, quindi potrebbe essere utile introdurre una seconda azione, che cancelli il disegno della casa
promoted a fiber a top.  promoted printed a fiber a top.  printed a a to	Il gattino risponde quindi a due eventi (il clic sulla bandierina e la pressione del tasto spazio). E' ovviamente possibile modificare il tasto spazio. Potrebbe essere eliminata anche la bandierina, optando per la pressione di due tasti (ad esempio D per disegna e C per cancella,)
quando si preme il tasto (il penna su pulicci ecivola in (il secondi a xi (200 yi (200 usa penna di colore (il penna giù secondi a xi (200 yi (100 usa penna di colore (il penna giù secondi a xi (200 yi (100 secondi a xi (200 yi (100 secondi a xi (200 yi (100 usa penna di colore (il penna giù secondi a xi (200 yi (100 penna su vial a xi (100 penna su vial a xi (100 yi (100 penna su vial a xi (100 penna su vial a xi (100 yi (100 penna su vial a xi (100 penna su vi	Modificando l'azione <i>Vai</i> con l'azione <i>Scivola</i> è possibile visualizzare il processo del disegno (il gattino viene rallentato)

Provare a realizzare disegni diversi.